МЕЖДУ ЖИЗНЬЮ И СМЕРТЬЮ

По улицам города прогуливаются живые мертвецы… зомби… инфицированные. Называйте как вам будет угодно. Вам и еще паре счастливчиков удалось на какое-то время укрыться в безопасном месте, но долго здесь сидеть не получится. Если вы хотите и дальше называть себя выжившими, то вам понадобится еда, вода, медикаменты, оружие… И было бы неплохо найти убежище с крепкой дверью.

ПОДГОТОВКА

Для игры вам понадобятся простые шестигранные кубики - по 3 на игрока, листы для записей, ручка или карандаш, а также несколько друзей, свободное время и место, закуски и напитки, правильный настрой и все то, что вы посчитаете полезным во время игры.

СОЗДАЙТЕ ВЫЖИВШЕГО

1 Выберите Роль из списка или придумайте свою: коп, механик, врач, бездомный, красавчик, мошенник, охотник или клерк.

2 Выберите цифру от 2 до 5 – дальнейшем мы будем называть ее Гранью.

Чем значение выше, тем крепче ваш персонаж хватается за жизнь. Эту характеристику назовем Выживанием. Она пригодится вам, когда персонажу придется преследовать эгоистичные цели самосохранения.

Чем значение ниже, тем легче ваш персонаж находит общий язык с другими выжившими, взаимодействует с ними и отзывается на просьбы о помощи – назовем эту способность Человечность. Она будет не лишней, когда персонаж попытается проявить сочувствие, оказать помощь или как-то иначе реализовать свои альтруистические наклонности.

3 Опишите своего выжившего и придумайте ему или ей подходящее имя.

4 Установите счетчик Стресса персонажа на отметку 1. В дальнейшем этому будет посвящен целый раздел правил – пока просто сделайте это.

СНАРЯЖЕНИЕ

У выжившего есть ровно все то, что есть сейчас у вас при себе – одежда, обувь, небольшой рюкзак, бумажник с бесполезными карточками, немного наличных, телефон (связи нет) и т.п. Плюс любое импровизированное оружие: кусок арматуры, молоток, гаечный ключ или что-то подобное. Дополнительно можете бросить от 1 до 3 кубов (зависит от жестокости ведущего) и получить в соответствии с результатом:

1 – немного еды

2 – бутылку воды

3 – немного медикаментов

4 – мультиинструмент,

5 – фонарик на батарейках

6 – предмет на свой выбор (условие: только вещи доступные в повседневности, разрешенные законом и не требующие отдельной лицензии).

ЦЕЛЬ ИГРОКА

При помощи своего персонажа с головой окунуться в ужасы постапокалиптического мира захваченного ходячими трупами.

ЦЕЛЬ ПЕРСОНАЖА

Выберите из списка или придумайте свою: найти безопасное место, отыскать члена семьи или друга, выяснить причину происходящего, выбраться из города, проникнуть в исследовательский центр, найти украденную вакцину или ворваться в парк развлечений и кататься на каруселях бесплатно, пока не закружится голова.

В дополнение к индивидуальным целям или вместо них вы можете выбрать общую цель.

УБЕЖИЩЕ

Вместе выберите два преимущества своего убежища из списка или придумайте свои: безопасный очаг, выгодное расположение, крепкие стены и надежные замки, есть запас еды, небольшая мастерская, импровизированный медблок, черный ход.

Выберите один недостаток или придумайте свой: мало места, неудачное расположение (близко источник опасности), ненадежные стены и двери, слишком много места (сложно контролировать), нет еды и воды и т.п.

Вы можете создать машину вместо убежища, если такой вариант вам нравится больше. Просто определите две положительные характеристики вашего транспортного средства и один недостаток.

КУБИКИ И БРОСКИ

Когда ваш герой рискует, бросьте один кубик, если задача по силам обычному человеку. Добавьте еще один кубик, если выживший обладает необходимыми познаниям и навыками в соответствии с Ролью. Добавьте к броску куб Стресса, если вы готовы действовать забыв об осторожности (немного пошуметь во время поиска, пройти более короткой и опасной дорогой, проскочить под самым носом у банды мародеров). Это обычный Д6, но он работает иначе.

После того, как вы бросили кубики, сравните выпавшие значения с Гранью своего персонажа.



Если речь идет о Выживании вашего героя, то нужны значения ниже Грани. Каждый такой куб дает один успех.



Если проверяется Человечность персонажа, то вас интересуют значения выше Грани. Получите успех за каждое соответствующее значение.

0 Нет успехов - это однозначный провал. Все плохо. Ведущий расскажет насколько.

1 Один успех - это успех близкий к провалу. Дело сделано, но не так гладко, как хотелось бы.

2 Два успеха - на этот раз все прошло как надо. Так держать!

3 Три успеха - триумф, редкая удача. Получилось даже лучше, чем вы планировали.

Если во время броска вы получили значение, равное Грани персонажа, интуиция (судьба, случайность, высшие силы, паучье чутье и т.п.) подсказывает вам что-то важное. Задайте ведущему один вопрос о текущей ситуации, и он должен будет ответить максимально честно.

Вот несколько примеров:

> Что они скрывают? Кто стоит за этим? Как я могу заставить их ____? На что я должен обратить внимание? Как лучше всего добиться _____? Где взять ____? Как мне отсюда выбраться?

автор: Антон Бескоровайный

вёрстка и помощь: Сергей Ровенков

2020

ПОМОЩЬ

Если вы хотите помочь кому-нибудь, расскажите ведущему, как именно вы это делаете и бросьте кубики. При успехе добавьте дополнительный кубик тому, кому вы помогаете. Как правило, во время бросков помощи используется Человечность персонажа.

КОНФЛИКТ

Если происходит противостояние (соревнование) двух персонажей, оппоненты делают броски по обычным правилам и сравнивают результат. Получивший лучший результат побеждает. При равных значениях побеждает персонаж с более высоким уровнем Стресса. В большинстве случаев в таких спорах используется Выживание персонажа.

СТРЕСС

Происходящее вокруг вашего героя не способствует сохранению рассудка и душевного равновесия. Каждый персонаж начинает игру со значением Стресса 1 (если ведущий не скажет иначе).

Во время бросков используйте куб отличающийся по цвету или размеру в качестве куба Стресса. Отличие должно быть очевидным для всех участников игры.

Если во время проверки куб Стресса показал наибольшее значение (больше, чем на других кубах), сделайте бросок Самообладания по правилам ниже.

САМООБЛАДАНИЕ

Каждый раз, когда персонаж сталкивается с чем-то ужасным или куб Стресса показывает наибольшее значение при броске, необходимо пройти проверку Самообладания. Для этого бросьте куб Стресса и сравните с текущим значением одноименного параметра. Если результат броска превышает текущий Стресс, то увеличьте значение параметра на 1 и отыграйте реакцию вашего персонажа. Если нет - персонажу удалось собраться и уровень Стресса не меняется.



СЛОВА ПОДДЕРЖКИ

Один раз в день персонаж может попытаться поддержать товарища по несчастью. Делается это при помощи проверки Человечности и соответствующего отыгрыша.

0 В случае провала персонаж игрока приобретает единицу Стресса.

1 При одном успехе Стресс цели снижается на 1, но персонаж игрока получает единицу Стресса.

2 Два успеха означают, что все прошло как надо – уровень Стресса цели снижается на 1.

3 А три – оба персонажа снижают Стресс на 1 (но не ниже 1).

АПАТИЯ И САМОРАЗРУШЕНИЕ

Когда Стресс вашего персонажа достигает 5, Вы можете уменьшить его, внося хаос и подвергая других выживших опасности (разрушая укрытия, уничтожая ресурсы, сея раздор и вражду внутри команды, игнорируя просьбы о помощи в критической ситуации и т.п.). Каждый раз, когда вы делаете это, бросьте кубик - если на нем выпадет значение не превышающее текущего значения Стресса, то данный параметр снижается на 1. После этого вы можете предпринимать попытки снижения Стресса даже если его текущее значение меньше 5.

ПОМЕШАТЕЛЬСТВО

Когда Стресс персонажа достигает 6, что-то внутри героя ломается. Навсегда. Возможно для него это слишком и он больше не желает продолжать борьбу или что-то в этом роде. Игроку лучше знать. Это важный момент игры. Сосредоточьтесь на последних минутах жизни вашего персонажа, отыграйте это и отправьте персонажа на покой. Если он был хорошим человеком, другие выжившие будут помнить его.

ИЗМЕНЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Проходя определенный отрезок пути, сталкиваясь с тяжелыми испытаниями и принимая ответ-ственные решения, персонаж игрока может измениться. Ведущий может предложить игроку внести изменения в характер персонажа или игрок попросит у ведущего разрешения сделать это – не так важно. Главное чтобы все (или по крайней мере большинство) за игровым столом были согласны с тем, что это уместно. В случае разногласий используйте голосование.

Суть изменений заключается в том, что игрок увеличивает или уменьшает Грань персонажа на 1. Ограничения на максимальное и минимальное значение при этом сохраняются - от 2 до 5.

Людям свойственно меняться.

ВЕДУЩИЙ: СОЗДАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сделайте последовательно 3 броска кубика:

1. Найти/исследовать
2. Спрятать/защитить
3. Принести/эвакуировать
4. Унести/сопроводить
5. Создать/починить
6. Разрушить/повредить



1. Пищу/воду/медикаменты
2. Оружие
3. Человека
4. Группу
5. Место
6. Устройство

1. В сжатые сроки
2. Ограниченные ресурсы
3. Нехватка информации
4. Соблюдение маскировки
5. Дополнительная миссия
6. На усмотрение ведущего

Это не исчерпывающий список, но его должно быть достаточно для создания миссии на ходу.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Создавайте опасности для героев и наблюдайте, как игроки с ними справятся. Знакомьте их с угрозой, показывая разрушительные следы её деятельности. Прежде чем угроза предпримет что-то в отношении героя, покажите игроку её намерения, а затем спросите, что он будет делать. Просите игроков бросать кубики, только когда исход ситуации не ясен. Не планируйте своих дальнейших действий: пусть всё идёт своим чередом. Используйте неудачи героев, чтобы подтолкнуть историю к неожиданному повороту. Любой бросок кубиков, не важно с успешным результатом или нет, должен вести к изменению ситуации в игре. Задавайте вопросы и используйте ответы игроков в своём приключении.

ПОЯСНЕНИЯ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Это игра не про крутых парней, которые косят мертвяков сотнями. Она про выживание в ужасающих обстоятельствах и готовность человека при этом действовать в одиночку или довериться малознакомым людям. Характеристики Выживание и Человечность мало похожи на Силу, Ловкость и им подобные. Они скорее отражают готовность персонажа рисковать ради себя и других. Отнеситесь к игре как к эксперименту. Именно для этого она создавалась.

Во время игры может возникнуть ситуация (например, пробежать через зал заполненный мертвяками), которая будет использовать разные параметры в разных обстоятельствах. Если персонаж хочет свалить из опасного места - игрок кидает Выживание и благополучно бежит. А вот если та же самая пробежка нужна для спасения напарника, те же самые значения могут означать провал броска на Человечность, и вдруг выяснится, что персонаж не так уж сильно в этом заинтересован (не потому, что герой вдруг стал плохо бегать, а из-за того, что не особо оно ему и надо - своя жизнь дороже).

Если персонаж пытается сразиться с превосходящими силами, он умирает. Просто и без всяких бросков. Поэтому в правилах нет боевой системы или уровней здоровья. Делайте обычные броски чтобы спрятаться, оттолкнуть ужасную тварь или убежать от нее.

Действия в пределах человеческих сил включают взлом замков, поиск ресурсов, скрытное перемещение, взаимодействие с другими выжившими, убеждение себя в том, что происходящему есть рациональное объяснение.

Игрок может делать заявки на выполнение маловероятных, безумных и почти невозможных действий, но в броске при этом будет использоваться только куб Стресса (и конечно он покажет наибольшее значение). Если ведущий готов к такому повороту событий, игроки могут использовать этот вид броска для выполнения магических или паранормальных действий. Например, персонаж может постараться почувствовать присутствие мертвецов или заражение у еще живого персонажа.

Успех броска никогда не решает всей задачи целиком. Он лишь дает ключ. Нельзя одним броском пройти весь сюжет.

Когда игрок делает бросок Самообладания и преуспевает, это не значит, что персонаж в порядке. Это всего лишь говорит о том, что персонаж смог собраться. В случае провала у героя происходит срыв.

Разбивайте важные действия на три этапа, где каждый бросок игрока будет отвечать за успешность определенной части действия. Также ведущему следует убивать персонажа после первого же провала на кубах - пусть ситуация ухудшается постепенно. Дайте игроку время погрузиться в пучину безысходности.

ДОПОЛНЕНИЕ: ПОЧТИ БОЕВАЯ СИСТЕМА

Если оно вам все таки надо, просто используйте характеристику Качество оружия (от 2 до 5) и Качество брони (от 0 до 3) для особо сложных целей. Если атака по цели прошла успешно, ведущий делает бросок для определения эффекта атаки. Это не бросок повреждения в привычном виде, а скорее подсказка для ведущего, по поводу развития событий.

Если результат на кубе меньше или равен значению Качества оружия, но больше Качества брони цели, то цель поражена успешно и больше не представляет угрозы. Если вам так проще - считайте, что у цели одно очко здоровья и успешная атака его списывает. Во всех остальных случаях источник опасности поднимается и продолжает переть на персонажа.

Если нужен износ оружия, то выпадение при броске числа равного Грани персонажа снизит Качество оружия на 1 (к примеру, пистолет станет старым, разбитым, ненадежным или еще чего похуже).

Если нужны боссы - пусть у них будет 2 и более вышеуказанных очков здоровья. Если нужны пушки против боссов - пусть у них будет 2 и более кубов для вышеописанного броска на повреждение. Дальнейшее усложнение почти боевой системы до добра не доведет.

ОТ АВТОРА

Если вдруг читатель еще не понял, то данные правила являются компиляцией правил “Лазеры и чувства” Джона Харпера с примесью “Тьмы Ктулху” Грэхама Уэлмси и моих личных соображений. Я не ставлю перед собой целью извлечения выгоды, поэтому думаю авторы вышеозначенных систем не обидятся на меня. Тем более, что одному из них я пытался написать, но он видимо был очень занят и не ответил. На этом все. Хороших игр и все такое.